VITA ET MORS

CASA ARGUS

Filosofía e Historia

La casa Argus es una de las cuatro grandes casas que rigen Parvonna y, de entre todas ellas, ha de destacar por ser la más estable. Busca tener a la familia, y al respeto ante las tradiciones, por encima de todo.

Tanto los miembros de nacimiento como las incorporaciones posteriores son poseedores del apellido Argus, porque han demostrado ser dignos de él. La traición y las intrigas internas pueden tener cabida en otras casas, pero no en ésta. La protección de la Dama, y del resto de miembros de la familia, así como la preservación del apellido, han de ser el objetivo primero de cada uno de los integrantes de la casa.

Otro de los principios de la casa es mantener el status quo de Parvonna y cumplir con el rey. Se realizará lo que sea necesario para que la estabilidad de la ciudad continúe tal y como está.

Por el bienestar de los miembros de la familia, y por mantener su estatus, se hará lo que sea necesario.

Las raíces de la Casa Argus se remontan a nueve generaciones atrás. La familia fue fundada por Patrizia De Argus, la primera Dama De Argus, y su hermano Simerc De Argus, el primero de los Custodios de la Dama.

La casa Argus es, en su mayoría, una familia unida por lazos de sangre. A pesar de que puede haber excepciones, los miembros de la familia deben tener parentesco más o menos cercano con la Dama de Argus.

En lo respectivo a las excepciones, cualquiera que demuestre su lealtad incondicional, y valía, puede ser incluido en la familia por invitación directa de la Dama De Argus. Para ello, han de recibir de buena gana el Bautismo de Sangre, ritual a través del cual la sangre del nuevo miembro es mezclada con la sangre de la Casa, convirtiéndolo en uno más de la familia. Usualmente se hace referencia a dicho ritual como "El bautismo" y es toda una celebración.

Pautas Básicas de Conducta

- La Dama De Argus no realiza pactos ni negociaciones: aconseja y guía. Sin embargo, su palabra jamás se desacatará y su consejo será siempre bien preciado. Es el Gran Maestre el encargado de coordinar la casa y sus intereses.
- No se realizará ningún acto determinante para la casa sin pedir de antemano el consejo de la Dama.
- No se realizará ningún ritual de alto impacto sin la presencia de la Dama.
- No se traicionará ni se menospreciará a ningún miembro de la familia.
- No habrá trifulcas internas entre miembros de la familia.
- Se ha de respetar a los altos cargos de la casa de manera categórica.
- Cualquier miembro de la casa debe estar disponible en cualquier momento.
- Cualquier descubrimiento digno de interés será comunicado a los Estupernos para que alimenten la biblioteca de la casa, así como sus propios conocimientos.
- El pago económico o mediante favores es bien recibido por parte de la casa.
- La Casa Argus protege los negocios locales en su compromiso para que Parvonna sea una ciudad próspera.
- La traición a la casa se paga con la muerte.

Código de Caballería

- Ninguno de los preceptos de la Dama de Argus ha de violarse o ponerse en duda.
- Protegerás a la Dama y a la Familia Argus por encima de todo.
- Defenderás al indefenso.
- Amarás Parvonna.
- No retrocederás ante el enemigo.
- Serás Moderado, Noble, Leal, Justo y Valeroso.
- Cumplirás con tus deberes familiares.
- No mentirás y serás fiel a tu palabra.
- Serás generoso.
- Mantendrás el orden establecido.

Hechos Históricos Relevantes

La revuelta de los Próceres.

Uno de los principales objetivos de la Casa Argus es que el Status Quo existente en Parvonna se mantenga tal y como está. Dicho mandato figura entre los principales de la casa por una razón, y es que, hace años, tuvo lugar una revuelta en Parvonna que supuso un duro golpe para la Familia.

Ambiciosos de dinero, e insatisfechos con su poder, la clase alta de Parvonna decidió revelarse y contratar mercenarios para acabar con los 4 Clanes más influyentes de la ciudad, con el fin de hacerse con el poder absoluto sobre el comercio y la política.

La Familia Argus lideró la defensa de la ciudad contra dicha revuelta, apodada "La Revuelta de los Próceres" por ser llevada a cabo por aquellos más pudientes de Parvonna. Se invirtió dinero y sangre Argus para que la situación se mantuviese tal y como estaba, sin que cayese el estatus de ninguno de los cuatro clanes. A partir de entonces, y para evitar situaciones similares, el Gobernador de Parvonna siempre ha tenido sangre de la Familia Argus.

Rituales y Actos de Relevancia

Primero. El Día de la Abundancia

Aunque la generosidad va de la mano con la mayoría de los miembros de la familia, un día al año todos los miembros de la casa recorren el Uñero, para ofrecer una generosa donación a los más necesitados. A lo largo del tiempo, dicho acto se ha convertido en una procesión, donde los más pequeños esperan las monedas y regalos ofrecidos por los caballeros de la Casa y la mismísima Dama y sus Custodios, que cierran el desfile. Durante ese día, el Uñero brilla como una joya recién pulida... aunque sea una felicidad perecedera.

Debido al carácter jovial y vital de éste acto, a la parada o desfile tradicional le suelen acompañar, entre otros actos benéficos: entrega de limosnas, juguetes, reparto de pasteles, caramelos u otros alimentos, pasacalles musicales, espectáculos de artistas, y un especial cuidado de los enfermos del Uñero durante ese día.

Segundo. Premio y Castigo

La Dama De Argus ama a Parvonna y a sus habitantes. Como elemento diplomático común, la Rosa Púrpura siempre ha significado, por heráldica, "Vita". Felicitaciones, premios, regalos, reconocimientos de méritos... Muchas de éstas prácticas conllevan entregar una rosa púrpura o sus pétalos. Son un signo de reconocimiento de la Casa para con la persona o grupo al que se entregan. Generalmente, suelen ir acompañados de otros premios o favores según corresponda. Como ejemplo, cuando un Aspirante a entrar en la familia ha realizado las 5 pruebas aprobadas por la familia, y va a pasar al Juicio de Sangre, se le da una Rosa Púrpura para hacérselo saber (Véase:"Bautismo de Sangre, Pruebas de Sangre").

Sin embargo, algunas veces, cuando se han causado daños a la familia en términos de honor, influencia, negocios, o sangre, se realizan actos (generalmente a espaldas de la Nono) en búsqueda de venganza, amenaza, intimidación o aviso. Éste es el caso de un uso completamente opuesto de las rosas. Se trata de "La Rosa Negra". Dar una Rosa Negra es un aviso de 12 horas de vida para una persona. Implica que esa persona tiene 12 horas para enmendar el daño que haya cometido contra Parvonna, los Argus, o la Nono, o bien para asegurarse de que nunca más lo encontrará la familia.

Cualquier persona que haya recibido una Rosa Negra, y no haya corregido su daño, podrá ser ajusticiada, en cualquier momento, por un Argus que lo encuentre. Evidentemente, no todos tienen ese honor. Solamente si un agresor merece una Rosa Negra, y puede enmendar el daño hecho, puede darse ese aviso de 12 horas.

Tercero. El Bautismo de Sangre

Éste es un proceso y ritual de celebración a través del cual una persona externa a la familia pasa a ser un miembro de pleno derecho de la misma, recibiendo el apellido Argus. Usualmente el día del bautizo de un nuevo miembro de la familia es un día de festividad. En ocasiones especiales, o de gran necesidad, más de un aspirante pueden pasar a formar parte de la familia en el mismo ritual.

El ritual contiene 3 partes: Dos públicas: *1. "Las Pruebas de Sangre"* y *2. "El Juicio de Honor",* que todo el mundo puede conocer (sin importar si es familiar o no) que evalúan y ponen a prueba la conveniencia del aspirante; y una Privada, *3. "El Bautismo de Sangre"* que sólo aquellos que la han visto, o experimentado, conocen. Ésta última es el ritual en sí mismo. La parte ritual supone un secreto de la Familia.

1. Las Pruebas de Sangre": El inicio del proceso es que un aspirante debe buscar, entre los miembros de la familia, a alguien que lo apadrine. Nunca se aceptará un nuevo miembro en la familia sin nadie que lo apadrine.

Un Padrino puede, igualmente, acercarse a un aspirante y apadrinarlo, siempre y cuando el aspirante lo desee. Ni La Dama, ni El Gran Maestre de la Familia pueden, a menos que se trate de un caso de la más extrema necesidad, ser Padrinos. Dama y Gran Maestre serán los jueces últimos del Candidato y podrán seguir todo el proceso. En cualquier caso, tanto La Dama como El Gran Maestre pueden pedir a algún miembro de la familia que estudie a un candidato concreto. Dama y Gran Maestre sí pueden opinar o seguir personalmente el proceso.

El Padrino, por lo tanto, deberá juzgar la buena voluntad, fidelidad y disposición del aspirante a la familia. Deberá valorar su lealtad absoluta, sus habilidades para beneficio de la Casa y será su palabra la que quede en entredicho si el aspirante resultara perjudicial.

En el peor de los casos, puede llegar a considerarse traición apadrinar a un candidato dañino.

Antes del Bautismo, en cualquier momento, la Dama puede rechazar a un aspirante sin perjuicio para el Padrino. Igualmente, el Padrino podrá rechazar al aspirante si observa malicia o incapacidad en él. Es por ello que los Padrinos han de andarse con mucho cuidado a la hora de apadrinar a un nuevo miembro de la familia, y se sigue siempre el dicho de que "Es mejor dejar morir una rosa púrpura antes de que maldiga a todo el rosal". Haciendo referencia a que es mejor no dejar realizar el Bautismo de Sangre a un candidato adecuado pero que levanta dudas en la Familia, antes que dejar entrar un problema que suponga un daño a toda la familia. A partir del Bautismo, el aspirante será considerado miembro de la Familia y, por lo tanto, se le castigaría como tal.

Todo Padrino deberá poner a prueba, a través de 5 pruebas muy difíciles de cumplir, la total adhesión del aspirante a la Familia. Las pruebas pueden ser cualquier desafío que el Padrino piense apropiado para el candidato. Deben ser pruebas complejas y deben defender, de alguna manera, una o varias de las "Pautas de Conducta de la Casa". Una única prueba puede ser donar una Corona de Oro a la Casa, y no se podrán repetir las pruebas.

Si el candidato pasa las 5 "*Pruebas de Sangre*" que el Padrino haya establecido (aunque éste puede consultarlas, cambiarlas o negociarlas con el candidato u otro miembro de la familia, siempre que respeten los pasos anteriores) el aspirante pasa a ser llamado "Nonato" y estará listo para entrar en el proceso de la Segunda parte pública: "*El Juicio de Honor*".

Se le hace saber al Candidato que está listo para el Juicio de Honor cuando su Padrino le entrega una rosa púrpura y lo llama "Nonato" por primera vez.

2. El "Juicio de Honor" es una evaluación del Candidato.

El Padrino actuará de abogado defensor del Candidato,

El Gran Maestre será fiscal, tratando de encontrar fallos al candidato.

La Dama será siempre la Jueza final que establecerá si el Nonato puede entrar en la Casa o no. El Nonato (y su Padrino), deberán defender ante La Dama cada una de las "Pruebas de Sangre" que haya superado el Nonato. Evidencias del cumplimiento y buena voluntad de cada prueba podrán ser solicitadas. El fin del juicio es que La Dama juzgue, por su cuenta, la idoneidad, voluntad, fidelidad y conveniencia o no del Nonato.

Si la Dama no da su visto bueno, el candidato queda fuera del proceso. En éste caso, el Nonato no deberá pasar por todas las 5 "Pruebas de Sangre" otra vez, a menos que lo especifique La Dama, si desea, más adelante, volver a intentar pertenecer a la Familia. Bastaría con que supere las pruebas que no fueron válidas o corrija los fallos que La Dama estimara oportuno en el Juicio de Sangre. Esto no causa ningún perjuicio para el Padrino o el Candidato, que podrá solicitar defenderse él mismo si considera que el Padrino no lo hace convenientemente.

Si la Nono sí da el visto bueno, pedirá arrodillarse al Nonato y, con una espada de caballero, le dará un espaldarazo en los hombros y sobre la cabeza diciendo: "Yo os encuentro digno". En ese momento se puede pasar a realizar El Ritual.

3. El "Bautismo de Sangre": Es el Ritual que convierte a una persona externa en parte integra de la familia. La Dama, El Nonato y una tríada de Estupernos ritualistas (en el caso ideal, pero un mínimo de un familiar afín a la magia en el peor caso) son necesarios para el ritual.

Además, se requieren una Calavera o una Rosa Negra o Púrpura (o ambas); Una daga, un cáliz, o recipiente apropiado, y el listado del Código de Caballería de la Casa. El Ritual comienza con La Dama haciendo jurar sobre la rosa o la calavera. El Nonato deberá jurar que cumplirá, bajo su honor y por su vida, el "Código de Caballería de la Casa" uno a uno.

A continuación, la tríada o un familiar Afín a la Magia entonarán sobre la Daga el cántico "Ruego de Restauración", "Andar Pasos ya Andados", "Persistir a las Necesidades", o cualquier magia que elimine maldiciones y, sobre todo, venenos sobre la Daga ritual.

En Segundo lugar, La Dama le hará un corte con la Daga en la mano Derecha del Nonato y verterá su sangre en un cuenco o cáliz. La Dama se hará un corte en su mano derecha y la juntará a la del Nonato, palma contra palma, derramando algo de sangre de ambos en el recipiente mientras la Dama entona: "De la Muerte a la Vida. De la Nada a la Familia. Vita et Mors". Cada vez que ella lo diga, el resto de asistentes repetirá el cántico cuantas veces estime oportuno La Dama.

Por último, el Nonato beberá del Cáliz y, en ese momento, pasará a ser, oficialmente, miembro de la Familia Argus. Idealmente, además, se le emparentará de alguna forma más tradicional, como el matrimonio, con alguien de la Familia. Pero eso puede posponerse o no realizarse (siempre al gusto de La Dama). Desde el momento en que beba, el Nonato dejará de llamarse "Nonato" y pasará a ser miembro de pleno derecho de la Familia con el apellido "Argus" en primer lugar.

Cuarto. Cónclave para la Elección de Gran Maestre

El proceso de Selección de Gran Maestre difiere del de Dama. La Dama es un cargo Hereditario, mientras que el Gran Maestre es electo.

Cualquier familiar puede ser Gran Maestre de la familia mientras sea elegido por mayoría absoluta, entre los miembros de la Familia y, como siempre, con la aprobación de La Dama. El cargo es vitalicio y sólo La Dama puede despojarle del cargo.

El proceso comienza con los tres Maestres de la Casa reuniendo a toda la familia en pleno, y solicitando aspirantes al cargo. Cualquier familiar, salvo los Custodios (que deben dirigir su vida en exclusiva a la protección de La Dama) o La Dama en sí, pueden ofrecerse para el cargo.

A continuación, cada miembro de la Casa debe elegir al familiar que él crea que mejor le representaría como Gran Maestre. No se tiene por qué elegir sólo entre los candidatos presentados. Si una mayoría elige a un familiar, si esa persona acepta, y si La Dama da el visto bueno, ésa persona será el nuevo Gran Maestre. Un voto en blanco significa que se está de acuerdo con lo que haya votado la mayoría, y contará como un voto añadido hacia el más votado.

Si hay empate, si nadie desea ser elegido o, por lo que fuere, no se pudiera llegar a un acuerdo, será La Dama quien elija directamente al Gran Maestre siguiente.

Ha de pretenderse, por el peso que supone el cargo de Gran Maestre, que el elegido tenga instrucción marcial, conocimiento de las ciencias y las letras y haya recibido una cuidada educación clásica.

Quinto. El Ritual de la Ascensión

La Dama De Argus actual ha vivido, por lo menos, 160 años. Éste hecho, además de una bendición para Parvonna, ha llevado consigo una relajación en la idea de que siempre iba a estar ahí para su pueblo. Sin embargo, por mucho que a todo el mundo le pese, la avanzada edad de la Dama, y su delicado estado de salud, hacen pensar que su vida llegará pronto a su fin. El Ritual de Muerte y Ascensión de la Dama trata de establecer una forma de actuar cuando ese funesto momento llegue.

El Gran Maestre de la Casa actual, Don Félix De Argus, en su primer mes como Gran Maestre, no pudo encontrar (ni los Estupernos tampoco) ningún procedimiento de actuación en caso de muerte de una Dama. Sabedor en primera persona de lo peligrosos que son los vacíos de poder entre las Grandes Casas de Parvonna, le llevó a redactar, siempre con la aprobación y visto bueno de Doña Helena, el que él llamó *"Pliego de Procedimientos, Rituales, Funerales e Protocolo de actuación ante el fatídico e doloso fallecimiento, e Posterior Ascensión, de una Dama de la Casa de Argus".* Documento que, casi al momento, fue por todos simplemente conocido como *"El Ritual de la Ascensión".*

En el Ritual de la Ascensión se narran los pasos a seguir desde el mismo momento del fallecimiento de una Dama, hasta el acto de proclamación de una nueva. Los pasos que se narran en el documento son:

1. En casos de incapacidad de la Dama, bien por enfermedad, bien por maldición, o bien por fallecimiento, debe haber siempre una Heredera, que ejercerá el papel de La Dama con toda su autoridad y a todas funciones. Esto implica que nunca deberá existir un vacío de poder, y que una de las primeras responsabilidades de una Dama nueva es nombrar una Heredera, por lo menos, hasta tener una de su propia sangre, de sexo femenino y, como mínimo, de 3ª generación o mayor. Cualquier Heredera puede ser, en cualquier momento, elegida o "desheredada", por una Dama consciente y en plenitud de sus actos.

2. En el momento exacto del fallecimiento de una Dama, el Custodio más joven deberá velar por el cuerpo de "La Nono" (ya sólo se llama "Dama" en ése documento, a la Heredera). El segundo Custodio más joven deberá comunicar, al Gran Maestre y a cuantos familiares encontrare, el fatídico suceso. Los dos Custodios más veteranos deberán apresurarse a proteger a la nueva Dama.

3. El Gran Maestre deberá notificar el hecho a Gobernación, a la Casa De Curas, al Templo de Selene, y reunir a toda la familia Argus con la mayor celeridad posible. Cuando el mayor número de familiares esté reunido, se iniciará el Ritual de "La Vigilia". El Primero de los rituales que se emplean para despedir oficialmente a una Dama y dar la bienvenida a la Nueva (pese a que la nueva Dama ya sea de hecho "La Dama"). Los tres rituales son "La Vigilia", "El Último Adiós" y "La Ceremonia de Coronación".

4. La Vigilia. Desde el primer momento que sea posible, uno o más físicos cirujanos, médicos, clérigos o sanadores de La Familia, o De La Casa de Curas Helena De Argus, deberán verificar la muerte de la Nono, estableciendo, en la medida de lo posible, las posibles causas de su muerte. La Tríada de ritualistas (o afines mágicos capacitados en el peor de los casos) deberán realizar un ritual de purificación para la Nono, y llevar a cabo el embalsamamiento del cuerpo. El cuerpo embalsamado se situará en el Centro de la Sala Capitular de la Casa, rodeado de velas, con una rosa negra en las manos, escoltado por dos Caballeros, o Maestres, en todo momento, y se realizará una vigilia nocturna del cuerpo en el que, todo el que quiera, podrá realizar "El Último Adiós a La Dama".

5. "El Último Adiós". También conocido como "La Procesión Dolosa" o "El Último Pétalo" es un acto en el que, cada miembro de la Familia, podrá, durante toda la noche de la Vigilia, despedirse de la Nono. De forma individual, o en grupo, se permitirán oraciones, hechizos de bendición, rituales de purificación, o cualquier despedida honrosa de la Yaya. Un hechizo pernicioso o deshonra en éste acto, sea efectuado por quien sea, se considera traición a la casa. A la mañana siguiente, en Procesión, el cuerpo embalsamado de la Yaya es llevado al Templo

de Selene. Aquí se realizará culto tradicional. El luto de la casa se indicará porque todos los miembros de la casa deberán llevar la cara cubierta. La norma marca que se cubra la cara bien con una máscara, un pañuelo, un velo o cualquier otra prenda respetuosa. Para evitarse el mancillamiento del cadáver, y el uso pernicioso de la Nicromancia, el procedimiento funerario será siempre de Cremación. Parte de las cenizas habrán de ser guardadas en la Capilla De La Familia Argus en la Iglesia de Parvonna; otra parte, en el Mausoleo del Cementerio local; otra, en la Cripta de la Casa Capitular y, en añadidura, otras partes pueden ser llevadas donde lo deseara la Nono en vida, como, por ejemplo, ser lanzadas al mar, o enterradas bajo el Sauce del patio de la Casa de Curas Helena De Argus.

6. Por último, "La Ascensión" o "Ceremonia de Coronación" es un acto que puede realizarse en cualquier momento desde el fallecimiento de la Nono. Sin embargo, se recomienda que sea hecho después de que la Dama se haya despedido de su abuela, en el "Último Adiós", y antes de la cremación de la Nono. Pese a que la Dama es Dama desde el mismo momento en que fallece la anterior, el acto es una forma de hacer público la nueva Dama de la Familia. En la Ceremonia de Coronación, que puede realizarse durante el Último Adiós, con la Nono de cuerpo presente, La Dama comenzará arrodillándose ante toda la Familia reunida, y pronunciará "Vita et Mors". Una tríada ritualista o afín

mágico elaborará un ritual de coronación que varía con el tiempo y los ritualistas, pero que, básicamente, protege a La Dama o la bendice por medios mágicos, y le pone una corona o diadema en la cabeza. Cuando terminen, La Dama se alza (de ahí el nombre de "Ascensión", de ésta parte) y, en el momento que esté de pie, toda la Familia se arrodillará ante ella. La Dama, alzada ante su familia, nombrará en ese momento Heredera temporal, para evitar vacíos de poder. La Heredera nombrada se pondrá de pié y aceptará el puesto con humildad, volviendo a arrodillarse después. A partir de ese momento, cada grupo le muestra su fidelidad y sumisión a La Dama de una forma diferente:

1. Los Custodios serán los primeros. Arrodillarán la pierna izquierda en el suelo frente a ella y Dirán: "Yo, Custodio, os reconozco, Dama, ahora que os habéis alzado" se harán un corte en la palma de la mano izquierda y la Dama besará las heridas de cada uno de ellos. Cuando la Dama bese la herida, estos se incorporarán a los lados de ella, custodiándola.

2. Los Caballeros, Maestres y Gran Maestre, desenvainarán su espada, o arma principal, se arrodillarán frente a La Dama, con la punta del arma hacia el cielo, besarán la cruz de su guarda y entonarán al unísono: "Ante Vos, mi Señora, renovamos nuestro voto de lealtad. Os juro fidelidad. Por mi vida. Por mi honor".

3. Los Estupernos, finalmente, se arrodillarán. Pondrán la mano derecha en su corazón y jurarán: "Guianos, Luz de Parvonna, Guianos, Señora, te honramos y te obedecemos, Dama".

4. A continuación, todos se ponen en pié y se lanzarán 3 Vítores por la Dama: "¡Viva la Dama!" a lo que se responde "¡Viva!". Si el acto no se realiza durante El Último Adiós, o durante el luto por la Nono fallecida, se puede celebrar un banquete posterior.

Sexto. El Ritual de la No-Muerte

Pocos son los que consideran esto más que un cuento, ya que los ojos de ningún miembro vivo de la casa han presenciado tal acto.

Cuando un miembro de la casa Argus traiciona a su familia, las brujas de la Casa condenan su alma a vagar sin paz por la tierra, sumida en un terrible sufrimiento y arrepentimiento. Para ello, se dibuja una rosa a cuchillo en la espalda del traidor y en sus uñas se clavan espinas, para que cualquiera que vea su espíritu ambulante lo reconozca como tal.

Familiares

De Argus (Por Línea Sanguínea o Matrimonio)

Doña Helena, La Dama de Argus

La Dama de Argus es la más anciana de la ciudad, su sabiduría presta consejos que son apreciados por muchos. Aquellos con necesidad de guía, siempre han acudido a la Dama en busca de soluciones. La Dama deja en manos del Gran Maestre de la casa Argus la organización de la Familia y es él, el que de facto rige el destino de la casa.

Nadie sabe con exactitud cuántos años tiene Helena de Argus, pero incluso los más veteranos de la familia la conocieron siendo ya una anciana. Los años han dado a Helena de Argus una sabiduría y paciencia apreciada no solo por la propia casa Argus, sino por toda Parvonna. La « Abu Nono », como la llaman con cariño los más jóvenes, nunca ha tenido ambiciones políticas : su ambición siempre ha sido la de preservar el estatus que le corresponde a su familia y el bienestar de Parvonna.

Hace siglo y medio fue fundada la Casa de Curas Helena de Argus, la cual atiende por igual a todo aquel que lo necesite, miembro o no de la familia. Dicha Casa de Curas cuenta con la protección de la Familia Argus, especialmente de Helena, y es que a pesar de su precario estado de salud debido a la edad, si se encuentra en la ciudad la Dama de Argus no deja pasar un día sin, al menos, pasar un par de horas atendiendo a los enfermos de la Casa de Curas. Los que se hayan molestado en observar se habrán dado cuenta de que la Dama más de una vez ha atendido heridas físicas, pero su especialidad son las enfermedades mentales, las cuales también son atendidas allí.

Si bien la Dama de Argus alza la cabeza con orgullo ante su apellido, ha mostrado sus brazos abiertos para recibir dentro de su familia a todo aquel que antes ha mostrado lealtad y valía hacia la casa. Casualmente, nunca se ha equivocado dejando entrar a un nuevo miembro de la familia, y es que no es fácil engañar a la Dama. Desgraciadamente los años no pasan en balde y la salud de Helena de Argus se va a apagando cada vez más a ojos vista, siéndoles necesarios descansos cada vez más largos. La anciana Dama cada vez enferma con más frecuencia, y suele visitar su Villa de Verano fuera de la ciudad asiduamente, dejando la casa en manos del Gran Maestre y su nieta favorita: Ciara.

Ciara De Argus

Por toda la familia es conocida la nieta favorita de la Dama de Argus: Ciara. Desde que Ciara volvió de estudiar los « senderos mágicos de Hasheera », hace unos años, Helena ha dejado sobre los hombros de su joven nieta cada vez más responsabilidades. Continuamente cuidando de su abuela, Ciara ha conseguido el respeto de los miembros de la casa a la hora de aconsejar a la Familia y gestionar la Casa de Curas.

Cortada por el mismo patrón que su abuela, Ciara es una mujer joven pero firme, con grandes conocimientos pero modesta, ambiciosa pero cabal y amante de su familia por encima de todo. Todo Argus sabe que Ciara no toma decisiones propias sin haber consultado primero a su abuela, por lo que confían en ella plenamente.

Don Félix De Argus y Parvonna, Gran Maestre de la Casa

Educado en el uso de la espada y la disciplina militar, el cargo de Gran Maestre en un principio le quedaba lejano e improbable. Quinto en la línea sucesoria de los Grandes Maestres de la Casa, nieto por línea directa de la Nono, su carrera militar inicial la pasó sirviendo como oficial en la Vieja Guardia Ducal, donde él veía dibujada su carrera por muchos años. Hoy, algunos compañeros de la Guardia tienen buena amistad con Don Félix y se recuerda con agrado su paso por la guardia entre ellos. Se rumorea que Don Félix todavía conserva, con nostalgia, el uniforme de Guardia Ducal de aquél entonces.

Debido a la convulsa situación de la ciudad, los Grandes Maestres de la familia cayeron víctimas de conspiraciones contra la Casa: asesinatos, combates o enfermedad. Ante tal vacío de poder, Don Félix hubo de abandonar su puesto en la Guardia Ducal y tomar las riendas de la Casa. A su cultivada educación intelectual y a su férrea defensa de los valores de la Familia se añadieron los siempre acertados consejos de la Dama. Gracias a ello rápidamente aprendió a conducir los asuntos internos de la Familia hasta hoy.

Siempre fiel defensor de Doña Helena y, por extensión, de Ciara, a la que él claramente ve como la heredera natural de La Dama, Don Félix ha sufrido, tal vez a manos de los vengativos mismos asesinos que mataron a sus predecesores, varios intentos de asesinato. Pese a lo que pudiera parecer, estos intentos no le han endurecido el carácter tanto como a otro hombre le hubiera pasado. Cada vida que quita, eso sí, es una pesada carga que cae sobre sus hombros.

Don Félix respeta las normas de la Casa, el código de caballería y la ley. Siempre busca la vía diplomática primero. Además de intentar evitar el conflicto, es consciente de que su casa no es tan fuerte, en principio, como otras, y trata de poner orden interno. Don Félix sabe que su tarea es enorme, sus medios escasos y sus retos muy altos. Intenta no dejar marchar una juventud de la que ya no podrá disfrutar por su puesto. Ahora conoce la existencia como la Casa Argus. Una vida de luces y sombras. De Vida y Muerte.

"Huargo Negro", Sir Faidiht De Argus. Maestre de Armas.

Faidiht, "El Huargo negro" de la casa Argus, es su Maestre de Armas. Dicen que cada cicatriz de su cuerpo puede contar la historia de los últimos 40 años de la casa Argus. Fue criado en la devoción a la gran Dama, forjando su alma en el frío y templado acero, fue instructor de armas de su hermano pequeño Don Félix, quien ha sido alumno destacado de sus enseñanzas. Faidiht procesa un gran respeto y orgullo por su hermano Félix, pese a ser él el hermano mayor, pues ve en su hermano un fiel reflejo de todos los valores de la casa Argus y de la gran Dama. Se comenta también que la última prueba de quien aspira a convertirse en custodio de la Gran Dama es un combate contra él.

Versa en los oscuros secretos de la alquimia. Se le creía retirado del servicio, pues los años y ciertos vicios no pasan en balde para quien ha prestado tantos servicios a la casa Argus. Algunos de esos servicios se consideran secreto aún hoy en día. Pero los suyos son susurrados con temor por los nobles más ancianos de las casas rivales, quienes aún recuerdan con desagrado el haberse cruzado en su camino. Ahora, los susurros cuentan otra historia, una que dice que ha regresado de su retiro. ¿Ha sido llamado por su hermano, el Gran Maestre Félix? ¿O quizás ha sido la Gran Dama? Sólo saben que el Huargo Negro ha vuelto a Parvonna y que, muy pronto, los cadáveres de los enemigos de la Familia comenzarán a aparecer en los fríos callejones adoquinados de la ciudad.

PERSONAJES

Argus (Por incorporación extraordinaria)

Lady Tarisa Loraleon Argus: Golondrina Negra.

Lady Tarisa Loraleon Argus es la tercera de los cuatro hermanos elfos que forman parte de tan generosa familia. Y digo generosa porque la Dama Helena ha tenido a bien acogerlos durante muchos, muchos años, debido a un trato que llevó a cabo con su padre antes de la famosa Revuelta de los Próceres, y le sirven desde entonces. Esto hace que, efectivamente, los cuatro elfos lleven acompañando a la Dama desde mucho antes de que casi todos sus familiares directos hubieran nacido. Para honrar a su ascendencia noble en las Islas del Sueño, la Dama les permitió conservar su apellido, añadiendo Argus inmediatamente después, y así se presentan siempre. Aunque no son familia directa, forman parte de la Casa de forma oficial, y a pesar de que llevan sirviendo varias generaciones, nunca han querido ostentar ninguno de los cargos de mayor poder.

Lady Tarisa es una doncella que se deja ver en todos los ámbitos sociales. Es amable, gentil y de confianza. No tiene reparos en relacionarse con el pueblo llano. Le gustan las fiestas, los convites y las flores, pero siempre parece estar un poco triste. Se ve distraída, lacónica y viste de impoluto negro. Dicen algunos chismosos que es porque echa de menos su vida en las Islas del Sueño, que nunca logró adaptarse a la vida en Parvonna, a diferencia de sus hermanos. Otros, que dejó a su amado en las tierras élficas y por eso guarda luto, pero nada ha sido confirmado.

Tarisa es una talentosa hechicera, que forma parte de la tríada de ritualistas de Argus, y que normalmente está enterada de todo lo que se cuece en la ciudad. Hace muchos, muchos años, la Dama Helena descubrió su talento para que la gente le contara cosas y decidió nombrarla formalmente la Maestra de los Rumores de la Casa Argus. Pensó que de esta manera se sentiría más cercana al chismorreo palaciego al que estaba acostumbrada en las Islas del Sueño y se animaría un poco. Desde entonces, su pasatiempo se convirtió también en su deber. Con el paso del tiempo y debido a la dificultad de muchos humanos para pronunciar el idioma de los elfos, acabó ganándose el sobrenombre de la Golondrina Negra, porque cuando alguien le pregunta cómo ha sabido algo, siempre responde de forma misteriosa: "Me lo dijo un pajarillo".